ADVANCED MELEE

Ataque Melee (Corpo-a-corpo)

Slide	Manter pressionado R (longe)	Ataque slide na direção de inimigo à distância.
Juggle	R R	Joga para o alto os inimigos para ataques aéreos.
Fierce	R+L (longe)	Ataque projetado que derruba os inimigos.
Finisher	R+L (perto)	Ataque combo poderoso a inimigos próximos.
Ruiner	RB	Ataque com raios que reduz seu nível de combo.

Advanced Melee

Slide 2 em 1	Slide + manter pressionado R (novo alvo)	Aplique o slide de um inimigo para outro e ganhe bônus medidor de velocidade, lesões e combo.
Juggle 2 em 1	Slide + R R	Slide em um juggle para aplicar juggle adicional medidor de altura e combo.
Ruiner 2 em 1	Slide + RB	Aplique slide em um Ruiner para menor custo de combo no medidor.
Finisher 2 em 1	Slide + L+R	Aplique slide em um Finisher para obter bônus por vários golpes Medidor de lesões e combo.
Air Combat	Juggle + A + R	Ataque inimigos atirados no ar para ganhar bônus medidor de combo.

ARMAS DE FOGO E ESPECIAIS

Ataques com armas de fogo

Fire	RT (R para mirar)	Mantenha pressionado para disparar todas as armas de fogo.
Disparo secundário	LT (R para mirar)	Mantenha pressionado para disparar a pistola esquerda, jogar granadas com rifles e fazer ataques especiais com canhões.
Juggle com arma	RT ou LT (no ar)	Dispare nos inimigos jogados no ar para obter bônus por golpes aumento do contador.
Mirando com armas de fogo		Mantenha pressionado RT + R R Dê prioridade a alvos no ar, tocando em R.

Movimentos especiais

Battle Cry	Botão X	Ativa e desativa o Brado de batalha (requer medidor de combo).
Spider	Botão Y	Ativa a habilidade Spider.
Sentient	Clique em L+R	Ativa poderoso ataque com arma Sentient.

0608 Peça nº X14-15298-01 XC

Microsoft game studios

XBOX 360 LIVE

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360® e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre videogames

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos videogames. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos videogames.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

SUMÁRIO

De homens e máquinas 2
Deuses entre os homens 2
O Aesir 3
Inimigos 6
Classes de guerreiros 8
Skills Tree 9
Controles do Jogo Too Human 10
Tela do jogo 12
Combate 14
Combate Avançado 15
Equipamento 16
Ciberespaço 17
Vários jogadores online 18
Xbox LIVE 19
Atendimento ao consumidor Xbox 21

DE HOMENS E MÁQUINAS

<<Relatório elaborado por Mimir atendendo ao pedido de Heimdall, em nome de ODIN

Antes do Crepúsculo dos Deuses, as grandes máquinas devastavam nosso planeta, determinadas a destruir a humanidade.

À medida que a guerra se intensificava, homens e máquinas recorreram a armas nucleares e antimatéria, condenando a um inverno de milhares de anos um mundo que antes era exuberante.

A humanidade agora se encontra a um passo da extinção, sua população de poucos milhões de pessoas se abriga por trás dos muros de Midgard.

As grandes máquinas poderosas prosperaram no inverno eterno. A humanidade, porém, não está sozinha. Os homens oram para os deuses poderosos, os Aesir, e são devotos fervorosos do grande ODIN.

Suas orações são ouvidas.

DEUSES ENTRE OS HOMENS

Como guardiões, é seu dever garantir a sobrevivência da humanidade. Nossas mentes e corpos aprimorados com recursos cibernéticos nos tornam muito mais poderosos do que os mortais... e somos tão reverenciados quanto os deuses.

Lutamos em uma batalha sem fim com os Filhos de Ymir, as máquinas do mal e causadoras da guerra catastrófica. Felizmente, as batalhas são travadas em terras distantes do paraíso de Midgard, que não sofreu ataques em séculos.

Graças aos nossos esforços, agora os Filhos de Ymir não passam de apenas lendas e pesadelos — como também os deuses que os combateram.

Final do relatório>>

O AESIR

AESIR CORP

Como você acabou de recuperar sua memória, Baldur, vamos começar com o básico.

Sou Mimir, especialista em informações e decodificação de dados dos Aesir. Sou o deus "abençoado" com a tarefa ingrata e interminável de explicar as tradições do nosso mundo.

Mergulho na imensidão do Ciberespaço, garimpando conhecimentos perdidos para o aprimoramento da humanidade e dos Aesir. Muito nobre, concorda?

Mas chega de falar sobre mim. Vamos conhecer alguns dos outros membros do nosso glorioso panteão. Faça-me a gentileza de dirigir seus olhos para o monitor...

BALDUR

Reconhece a si próprio? Bom, de qualquer forma conversamos com Idunn sobre seus aprimoramentos mnemônicos.

Você é o mais jovem dos Aesir e filho favorito de ODIN. Sim, nem os deuses deixam de ter seus favoritos, sinto dizer. Você também é o deus mais amado pelos humanos, o que serve para mostrar que você também terá o que comer e beber.

Hoje, muitos humanos vêem os Aesir como distantes e indiferentes, mas você, meu garoto, é considerado mais... próximo da terra, digamos assim. Você também é um guerreiro habilidoso que compreende o significado dos Aesir. É isso que o torna tão popular em Asgard.

Antes de continuar, devo expressar meus sentimentos por você ter perdido sua esposa tragicamente. Sua morte foi...

Não. É muito cedo para falar dessas coisas. Devemos prosseguir.

HEIMDALL

O "sentinela" dos Aesir, que ninguém ousa descrever como algo parecido na terra.

O Heimdall acompanha todas as operações do Aesir, assegurando planejamento e equipamento adequado para cada missão... bem, essa é a versão oficial, pelo menos.

FREYA

Uma visão, uma inteligência e um caminho especial no glorioso ciberespaço.

Freya é adepta dos caminhos do Yggdrasil, a Árvore do Mundo. Ela passa a maior parte do tempo conversando com os espíritos do ciberespaço. Por isso, tente visitá-la quando ela estiver no mundo real.

THOR

O mais reverenciado guerreiro dos Aesir, seu irmão mais velho, Thor. Ele não sente qualquer medo nas batalhas. Com seu poderoso martelo Mjolnir, Thor se tornou um oponente tão implacável das máquinas, que até aquelas criaturas sem alma começaram a temê-lo. Mais de 95% de seu corpo foi reconstruído com recursos cibernéticos.

IDUNN

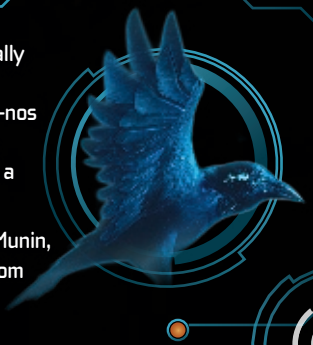
Essa mulher brilhante pode ser o mais importante dos Aesir, por ser nossa especialista em cibernética. Aprimoramentos em nanotecnologia e molecular — as "Maçãs Douradas de Idunn" — tornam os Aesir imortais e super-humanos. Sem Idunn, para citar um filósofo famoso, os deuses seriam simplesmente "muito humanos".

TYR

O armeiro e mestre de armas dos Aesir. Cuida de nossas centenas de milhares de variações de equipamentos de batalha.

Tyr representa o "Antigo Guardião" dos Aesir. Ele possui uma famosa história de batalhas durante séculos e é conhecido por sua bravura excepcional.

ODIN



O mais poderoso dos Aesir, ODIN (ou Organically Distributed Intelligence Network, Rede de Inteligência Distribuída Organicamente) criou-nos com carne e componentes cibernéticos e nos concedeu o poder das Runas, salvando assim a humanidade da destruição iminente.

Ele é acompanhado por dois corvos, Hugin e Munin, que servem como os olhos do Pai de Todos. Com seus corvos, ele observa a todos nós.

INIMIGOS

LOKI

Embora seja tecnicamente um dos Aesir, a flagrante desobediência de Loki a ODIN e a aliança anormal com esses monstros robóticos nas ruínas tornam-no muito mais um inimigo do que um aliado. Ele está bastante fortalecido com o uso de cibernética baseada em Gigantes.

HEL

A filha de Loki é a administradora de Helheim, a necrópole coberta de fumaça onde os mortos sem honra apodrecem. Cientista talentosa, é contaminada por uma doença devastadora e incurável e pela natureza renegada do pai. Trate-a com cuidado.

GOBLINS

Máquinas de guerra robóticas que podem subir paredes como aranhas e cair de grandes alturas sem se machucar. Os Goblins são a maior parte das forças mecânicas.

DARK ELVES

Um tipo de máquinas de guerra ágeis, encontradas principalmente na Floresta de Gelo. São fatais em combates corporais e com armas de fogo e costumam usar uma infantaria de Goblins como apoio em combates corpo-a-corpo.

TROLLS

Bestas enormes capazes de manejar armas em nível de assalto, os Trolls são tão poderosos quanto idiotas. Derrotar um Troll exige quebrar sua armadura e estruturas internas, uma parte por vez.

CLASSES DE GUERREIROS

Cada tipo de guerreiro possui pontos fortes, pontos fracos e habilidades especiais.

BERSERKER

Mestre de lesões corporais.
Pode alcançar um nível Combo extra.
Pode duplicar as armas de combate corporal.
Saúde menor.

CHAMPION

Um lutador experiente.
Ataca melhor pelo ar.
Melhor em ataques críticos.

DEFENDER

Mais armadura e saúde.
Pode usar escudos.
Resistente aos golpes.
Lesões/alcance de mísseis menores e mais lentos.

COMMANDO

Mestre de armas de fogo.
Mais efeitos explosivos e capacidade de munição.
Lesões corporais menores.

BIO ENGINEER

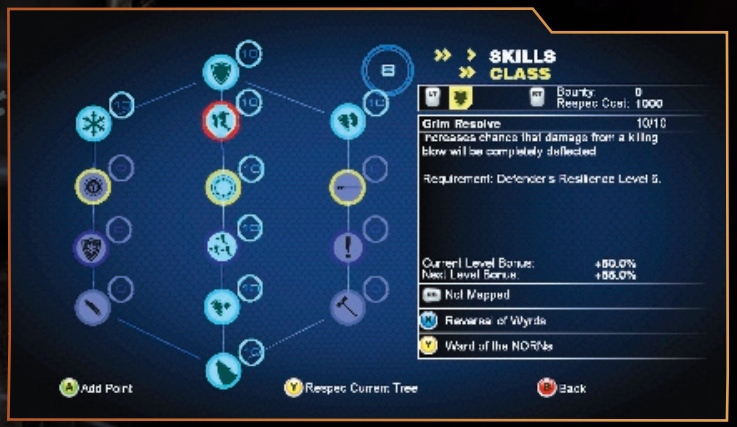
Pode curar aliados e a si mesmo.
Lesões corporais e danos de mísseis menores.

SKILLS TREE

A ÁRVORE DE HABILIDADES

A partir do nível 2, a cada novo nível de experiência, você ganha pontos para obter e/ou melhorar poderes especiais.

Para atribuir pontos de habilidade, pressione START e selecione Skills para acessar a árvore de habilidades. Nota: Você deve atender aos requisitos de certos poderes de nível superior antes de selecioná-los. À medida que você avança, também existe a oportunidade de melhorar seus poderes cibernéticos (às custas de sua humanidade) ou sua aptidão humana natural para obter eficiência com a árvore de habilidades secundárias (use RT para ter acesso à árvore de habilidades secundárias).



Quando certos poderes são obtidos, eles são mapeados para o controlador automaticamente. Poderes Spider são mapeados para Y, Battle Cries são mapeados para X e, para ativar ataques com Sentient Weapon, clique nos botões R e L.

Esses botões permanecem inativos até que sua habilidade correspondente seja desbloqueada na árvore de habilidades.

Para mudar a atribuição de habilidades nessa tela, pressione Y. O custo para redefinir a árvore de habilidades é exibido no canto superior direito.

CONTROLES DO JOGO TOO HUMAN

- Telas Equipment (BACK)
- Disparo com a pistola esquerda
- Disparo secundário (LT)
  (armas de fogo)
- Ativa/desativa HUD
- Ativa/desativa Damage Meter
- Mover Baldur (L)
- Fierce/Finisher
- Clique: Sentient Weapon (L) + (R)
- Menus Pause/Game (START)
- Disparo com a pistola direita
- Disparo principal (RT)
  (armas de fogo)
- (RB) Ruiner
- (Y) Implantar Spider
- (B) Lista de combate/
  Ignorar cinemática
- (A) Saltar
- (X) Brado de batalha
- Ataque melee/Mirar ataque com arma de fogo
  (ao usar os gatilhos esquerdo/direito)
- Clique em: (R) Manual reload of ranged weapons
  (Recarga manual das armas de fogo)

CONTROLES DA CÂMERA

- (LB) Toque para centralizar a câmera novamente
- (LB) Mantenha pressionado para visão livre com (R)
- Up e Down: Alterar estilo da câmera
- (R) Clique para ativar close-up da câmera de Baldur

TELA DO JOGO

INDICADOR DE SENTIENT WEAPON

Aparece quando sua habilidade de Sentient Weapon está disponível.

EXPERIENCE BAR

À medida que aniquila adversários, essa barra é preenchida até você passar ao nível seguinte. O nível atual é mostrado acima da Experience Bar.

HEALTH BAR

Diminui à medida que você sofre lesões. Para preenchê-la novamente em combate, colete esferas de saúde.

AMMO BAR

Mostra o tipo de arma de fogo e a munição restante.

COMBO METER

Esse medidor aumenta à medida que você executa ataques e movimentos especiais. Quanto preenchido totalmente, o nível do seu combo aumenta — melhorando a velocidade dos movimentos e do ataque e ganhando um bônus de experiência.

HIT COUNTER

Indicador do número/força dos golpes, sensível ao tempo. Se escolher alinhamento humano ou cibernético, nos níveis mais altos do contador de golpes, você ganhará bônus para eficiência ou lesões, respectivamente.

CLASS ICON

DAMAGE METER

ativa/desativa. Mostra a quantidade de lesões causadas nos adversários.

SPIDER METER

Exibe o uso e a regeneração da energia de aranha.

COMBATE

MELEE (CORPO-A-CORPO)
Para atacar um inimigo próximo, mova R na direção desse inimigo.

SHOOT
Para atacar inimigos à distância, aperte RT para disparar sua pistola ou rifle principal. Pressione LT para disparar a pistola esquerda ou jogar granadas, tiros de descarga elétrica, ou mísseis. Mova R ao disparar para mudar de alvo.

SLIDES
Mantenha pressionado R na direção de um inimigo que está distante. Você correrá e atingirá esse inimigo com um golpe forte.

JUGGLE
Para jogar o adversário para o alto, toque em R duas vezes quando estiver próximo do alvo. Esse golpe permite jogar o inimigo no ar — devidamente seguido por um ataque de combate no ar.

AIR COMBAT
Para executar um ataque aéreo, pressione A e use R para atacar.

RUINERS
Para executar o Ruiner, pressione RB. É desferido um poderoso ataque de raios. Ruiners exigem pelo menos um nível de combo e, cada vez que você os utiliza, diminui em uma unidade o seu nível de combo.

COMBO LEVEL
À medida que você causa lesões, o medidor do seu nível de combo é preenchido (movimentos avançados propiciam bônus de combo). Quando o medidor está completamente preenchido, seu nível de combo aumenta, tornando os ataques de slide mais poderosos, os disparos mais rápidos de armas de fogo e também proporciona um bônus de experiência.

FIERCE ATTACKS
Para executar ataques Fierce, mova R e L na direção de um inimigo fora do alcance de ataques corpo-a-corpo. Será desferido um ataque com disparos de sua arma melee, atingindo e derrubando o alvo.

FINISHERS
Mova R e L na direção de um inimigo ao alcance de um golpe melee para desferir um devastador ataque Ruiner com vários golpes.

COMBATE AVANÇADO

Muitos movimentos de combate podem ser aplicados em seqüência, pressionando os controles de um dos movimentos, seguido imediatamente por outro movimento.

Um dos melhores exemplos é o slide. Conforme é mostrado abaixo, Baldur primeiro desliza na direção do inimigo A e, em seguida, mantém pressionado R na direção do inimigo B, da mesma maneira como havia golpeado A. O slide de Baldur continua imediatamente contra o próximo inimigo. Movimentos sucessivos propiciam bônus por danos, mais velocidade e geram nível de combo mais rápido.

Outros usos desse método 2 em 1 incluem:

Juggle 2 em 1	Execute o slide e toque imediatamente em R duas vezes para executar o slide em um juggle para gerar um nível de combo mais rápido e com altura extra de juggle.
Ruiner 2 em 1	Execute o slide e pressione imediatamente RB para aplicar o slide em um Ruiner com custo reduzido.
Finisher 2 em 1	Execute o slide e mova R e L para aplicar o slide em um Finisher.
Air Attack	Execute um juggle, salte (A) e mova R para atacar.

EQUIPAMENTO

Armas, armaduras, encantos, runas e diagramas são encontrados em inimigos mortos ou em obeliscos e esconderijos dos ancestrais. CREATE MATCH Para avaliar, usar ou recuperar seu equipamento, pressione START e selecione Equipment. Use LT e RT para mover-se nas seções da tela Equipment.

ARMAS MELEE

Existem várias armas melee que você provavelmente encontrará: espadas (que causam lesões em inimigos que estão diretamente à sua frente), martelos (permite juggle em um raio), cajados (permitem ataques em 360 graus) e conjuntos para as duas mãos. Armas utilizadas com uma das mãos têm mais chances de causar golpes críticos mais poderosos. As variedades que exigem o uso das duas mãos geram mais lesões, mas os golpes são mais lentos.

ARMAS DE FOGO

As armas de fogo são de três tipos: Pistolas (sempre para as duas mãos); rifles (também jogam granadas); e canhões poderosos (seu uso exige muitos aprimoramentos cibernéticos). As armas de fogo usam um de três tipos diferentes de munição: projétil, laser ou plasma. Nota: Quanto mais demorado o disparo a laser, mais poderoso ele se torna.

ARMADURA

A armadura está disponível em peças como capacete, busto, costas, luvas, pernas e botas. As armaduras (e armas) podem cair devido ao excesso de lesões, o que é indicado quando os itens danificados brilham em vermelho. Substitua ou repare o equipamento enfraquecido o mais rápido possível.

ENCANTOS

Para desbloquear o poder dos Charms (Encantos), primeiro equipe-os, realize uma missão especial e insira as runas correspondentes. Os encantos proporcionam as habilidades mais raras e especiais e vale a pena adquiri-los e ativá-los.

RUNAS

As runas atualizam armas e armaduras. Após a runa ser adicionada a um item, ela passa a ser parte do item e não é possível removê-la.

DIAGRAMAS

São documentos técnicos que permitem gerar os itens mais poderosos. É necessário possuir bônus suficientes para gerar o item.

CONFIGURAÇÕES DE RECUPERAÇÃO

Nas telas Equipment, RB ajusta a configuração da recuperação automática. Smart Mode recupera automaticamente os itens menos desejados quando o inventário está cheio. A recuperação automática pode ser definida de acordo com a raridade do item (do mais comum ao mais raro: cinza, verde, azul, púrpura, laranja, vermelho). Todo o equipamento abaixo da cor selecionada é recuperado imediatamente (a configuração em vermelho é “Everything” (Tudo)). A recuperação automática também pode ser desativada.

CIBERESPAÇO

As NORNS são três seres misteriosos e inseparáveis que exercem o domínio do mundo de dados e mistérios que costumamos denominar Ciberespaço. Certos Aesirs podem visitar esse reino em pontos de acesso ativos, conhecidos como “wells” (poços). Ao fechar um poço, pressione A para entrar no Ciberespaço.

No Ciberespaço, as NORNS concedem estas habilidades para abrir portas trancadas ou ter acesso a esconderijos de tesouros (embora algumas charadas possam exigir que você retorne posteriormente, o poder é obtido):

RT para empurrar LT para erguer X para criar fogo

VÁRIOS JOGADORES ONLINE

Para jogar com um amigo online, primeiro selecione um personagem usando Manage Characters no menu principal. A seguir, selecione Online Multiplayer e escolha uma destas três formas de iniciar o jogo online:

CREATE MATCH

Para iniciar um novo jogo com vários participantes, escolha um ponto de partida nos níveis que você concluiu no modo de campanha, selecione o tipo de sua distribuição de saques e determine se o jogo será público ou privado.

- Jogos públicos admitem a entrada de qualquer jogador que esteja
- procurando um jogo.

  Jogos privados permitem apenas participantes convidados em sua lista de amigos ou jogadores.

QUICK MATCH

Selecione essa opção para procurar e conectar imediatamente ao primeiro jogo online disponível.

CUSTOM MATCH

Permite procurar jogos por nível e configurações de distribuição de saques.

NEGÓCIOS

Para negociar itens com um parceiro de jogo multiplayer, aproxime-se do outro jogador e pressione BACK.

Quando os dois estiverem na tela de negócios, selecione um slot vazio e pressione A para entrar no inventário. Após selecionar todos os itens a serem negociados, pressione para ativar o botão Trade no centro da tela. Pressione A para aceitar o negócio.

XBOX LIVE

Jogue com outra pessoa e com todo mundo, a qualquer hora, em qualquer lugar com o Xbox Live®. Construa o seu perfil (seu cartão de jogador). Bata papo com seus amigos. Faça o download do conteúdo (programas de TV, trailers, filmes em alta definição, demonstrações de jogos, conteúdo de jogos exclusivos e jogos Arcade) no Xbox Live Marketplace. Envie e receba mensagens de voz e vídeo. Use o LIVE com o Xbox 360® e o Windows®. Jogue, converse e faça download tanto no PC como no Xbox 360. O LIVE oferece acesso decisivo ao que você deseja e às pessoas que você conhece, tanto no PC como no televisor. Fique conectado e se junte à revolução.

CONEXÃO

Antes de usar o Xbox Live, conecte o seu console do Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox Live. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. E agora, o controle de conteúdo pelos pais do LIVE e do Windows Vista funcionam melhor juntos. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos voltados para adultos. Aprove com quem e como a sua família interage quando está online no serviço LIVE. E defina o limite de tempo durante o qual eles podem jogar. Para mais informações visite www.xbox.com/familysettings.

DESEJA OBTER MAIS INFORMAÇÕES SOBRE TOO HUMAN?

Se você tiver sugestões sobre o manual do Too Human ou idéias para artigos online sobre o mundo do Too Human, envie-nos suas idéias nos fóruns de www.xbox.com/toohuman. Suas sugestões nos ajudarão a oferecer mais informações sobre o Too Human e nos ajudarão a tornar nossos manuais mais úteis e interessantes para todos os jogos.

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite www.xbox.com.

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logotipo Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft.

© 2008 Silicon Knights, Inc. Todos os direitos reservados. Silicon Knights e o logotipo da espada no microchip, TH e logotipo da TH e Too Human são marcas comerciais da Silicon Knights Inc. Qualquer reprodução e/ou trabalho derivado com base no Too Human é expressamente proibido sem a permissão expressa por escrito da Silicon Knights.

Powered by Wwise®
audio pipeline solution

WWW.XBOX.COM/TOOHUMAN